

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PADA MATERI AQIDAH AKHLAK PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI MAN II PATI
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI MAN II PATI)**

SINOPSIS



Disusun Oleh:

NANA ISTAFA

085112059

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2010**

ABSTRAK

Mata pelajaran aqidah akhlak adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan agar peserta didik menegenal, memahami dan menghayati bagaimana berperilaku yang baik, yang akhirnya diaplikasikan dalam sebuah kehidupan. Pembelajaran aqidah akhlak di MAN II Pati pada kelas XI, ditemukan beberapa permasalahan yaitu proses belajar mengajar selama ini masih cenderung menggunakan metode ceramah dan belum divariasikan dengan metode lain. Hal ini mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah, di samping itu aktivitas belajar peserta didik juga tidak terlihat dalam proses belajar mengajar.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas demi meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan strategi *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran aqidah akhlak.

Berdasarkan indicator keberhasilan tindakan yang ditentukan dari 3 siklus penelitian yaitu hasil belajar peserta didik batas keberhasilan (85%) dari seluruh siswa yang telah mencapai keberhasilan individual (skor 65). Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan, dilihat dari pre test dengan menggunakan ulangan harian prosentase keberhasilan peserta didik sebesar 22,5% (9 peserta didik yang tuntas belajar). Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 25% (10 peserta didik yang tuntas belajar), Sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat menjadi sebesar 67,5% (27 peserta didik yang tuntas belajar). Dan yang terakhir yaitu siklus III keberhasilan belajar peserta didik mencapai 95% (38 peserta didik yang tuntas belajar). Selain prestasi belajar yang meningkat dari tiap siklus, aktivitas belajar peserta didik juga mengalami perubahan setelah diterapkannya metode *role playing* ini, yakni dilihat dari siklus I sebesar 44%, kemudian untuk siklus II mengalami peningkatan 62%, dan untuk siklus III sebesar 89%. Dilihat dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa, tindakan yang dilakukan setiap siklus dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik mata pelajaran aqidah akhlak.

Kata kunci: Metode, Role Playing, Prestasi Belajar.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berbunyi bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU Sisdiknas, 2003: 6-7)

Dari uraian di atas dapat dijelaskan, bahwa salah satu ciri manusia berkualitas adalah mereka yang tangguh iman dan takwanya, serta memiliki akhlak mulia. Dengan demikian salah satu ciri kompetensi output pendidikan kita adalah ketangguhan dalam iman dan takwa serta memiliki akhlak mulia.

Berkaitan dengan pengembangan IMTAK dan akhlak mulia, maka yang perlu dikaji lebih lanjut ialah peran pendidikan agama, sebagaimana dirumuskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 30 yang berbunyi: “Pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya atau menjadi ahli ilmu agama” (UU Sisdiknas, 2003: 19). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan agama bertujuan untuk menjadikan manusia sebagai insan yang beriman dan bertakwa.

Pendidikan agama dan akhlak mulia merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Ruang lingkup pendidikan agama dan akhlak mulia dalam KTSP disebutkan bahwa:

“Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama” (Mulyasa, 2007: 47).

Tantangan yang dihadapi dalam pendidikan agama khususnya Aqidah Akhlak sebagai sebuah mata pelajaran, di mana kita harus dapat mengimplementasikannya, bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama, akan tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik agar memiliki kualitas iman, taqwa dan akhlak mulia. Dengan demikian materi aqidah akhlak bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dan kehidupannya senantiasa dihiasi dengan akhlak yang mulia di manapun mereka berada, dan dalam posisi apapun mereka bekerja.

Pendidikan Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah sebagai bagian integral dari pendidikan agama, memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak kepribadian peserta didik. Tetapi secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari (BNSP, 2007: 4)

Salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal, yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya, kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk factor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum dan model pembelajaran) (Suryabrata, 1982: 27). Di dalam proses belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri. Motivasi siswa dalam belajar ini, berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. (Djaali, 2008: 101)

Sering ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai suatu subyek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini terjadi karena kegiatan awal tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Kemudian timbul pertanyaan, apakah mungkin dikembangkan suatu model pembelajaran yang sederhana, sistematis, bermakna dan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa?

Fenomena yang digambarkan di atas, baik yang menyangkut rendahnya hasil belajar, maupun layanan pembelajaran yang belum dapat diapresiasi, merupakan suatu tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Oleh karena itu, di sini akan dikemukakan tawaran tentang penerapan metode *Role Playing* dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, berupa prestasi akademik/hasil belajar siswa.

Penggunaan model atau metode pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, baik kesesuaian waktu, juga kesesuaian penggunaan perangkat pembelajaran yang ada, yang mampu membantu menyukseskan standar kompetensi yang akan dilaksanakan dalam kurikulum, baik kurikulum untuk sekolah maupun madrasah. Kurikulum Aqidah Akhlaq di Madrasah Aliyah dikembangkan dengan pendekatan lebih menitik beratkan target kompetensi dari pada penguasaan materi, dan mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia, serta memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pelaksanaan pendidikan di lapangan untuk mengembangkan dan melaksanakan program pembelajaran sesuai kebutuhan (BSNP, 2007: 327)

Sistem pembelajaran yang baik menjadikan siswa dapat mengembangkan diri secara optimal serta mampu mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Meskipun proses belajar mengajar tidak dapat sepenuhnya berpusat pada siswa (*pupil centred instruction*) seperti pada sistem pendidikan terbuka, tetapi perlu diingat bahwa siswalah yang harus

belajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa, misalnya dengan pendekatan “*inquiry discovery learning*”. Kegiatan-kegiatan disini harus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna baginya. Guru perlu memberikan bermacam-macam situasi belajar yang memadai untuk materi yang disajikan dan menyesuaikannya dengan kemampuan dan karakteristik serta gaya belajar siswa. Sebagai konsekuensi logisnya, guru dituntut harus kaya metodologi mengajar sekaligus terampil menerapkannya, tidak monoton dan variatif dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui diskusi kelas, Tanya jawab antara guru dan peserta didik, penemuan dan inkuiri.

Di MAN II Pati ini pun pastinya tidak lepas dari permasalahan-permasalahan, diantaranya permasalahan pembelajaran, untuk itu bagaimana metode pembelajaran dapat menarik bagi siswa, seorang pengajar harus memiliki metode yang variatif dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi di MAN II Pati, di mana di sekolah ini mengambil solusi bagaimana pembelajaran dapat menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran model *role playing*.

Dari pengamatan yang penulis ketahui, mengapa akhirnya di MAN II Pati ini menerapkan metode *role playing* sebagai solusi untuk model pembelajaran yang lebih variatif, ini disebabkan oleh berbagai hal di antaranya: guru mengajar dengan menggunakan metode konvensional, satu arah (berpusat pada guru) dan cenderung statis/monoton, kurang terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas membosankan, baik bagi siswa maupun bagi guru, saat siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berpendapat, sebagian besar siswa hanya diam. Dari masalah-masalah inilah seorang pengajar harus memiliki

metode baru agar dapat menarik peserta didik untuk dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antara manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini para peserta didik diajak untuk memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis (Mulyasa, 2005: 139).

Metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. (Djamarah, 2000:

199). Bermain peranan (*role playing*) merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Strategi ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas (Hamalik, 1999: 48).

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode ini dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan. (Djamarah, 2000: 199)

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya, sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan-perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeran.

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara (Mulyasa, 2005: 141).

Aktivitas ini merupakan cara menarik untuk menstimulasi diskusi tentang nilai dan sikap. Siswa diminta untuk memerankan sosok terkenal yang mereka pandang sebagai peraga peran dan ciri-ciri yang berkaitan dengan sebuah topik yang tengah dipelajari di kelas (Silberman, 2004: 237).

Dari pembahasan yang telah penulis paparkan, maka berangkat dari sinilah penulis ingin mengangkat penelitian tentang bagaimana penerapan metode *role playing* pada materi aqidah akhlak yang dilaksanakan di MAN II Pati, bagi peserta didik kelas XI, dan sejauh mana penerapan metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan lingkup masalah sebagaimana dijelaskan di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada materi aqidah akhlak yang diajarkan pada peserta didik kelas XI Di MAN II Pati?
2. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar Aqidah Akhlak pada peserta didik kelas XI Di MAN II Pati?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada materi aqidah akhlak yang diajarkan pada peserta didik kelas XI Di MAN II PATI.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar Aqidah Akhlak pada peserta didik kelas XI Di MAN II Pati.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* memungkinkan peserta didik mampu bekerjasama menyelesaikan tugas secara aktif baik individual maupun kelompok.

2. Bagi guru:
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep tentang manfaat metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar
 - b. Memperluas wawasan pengetahuan guru tentang metode pembelajaran *role playing*
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman pada guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk menerapkan metode pembelajaran atau inovasi dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, merupakan pengalaman dan wawasan baru secara langsung tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* di sekolah.

II. METODE PENELITIAN

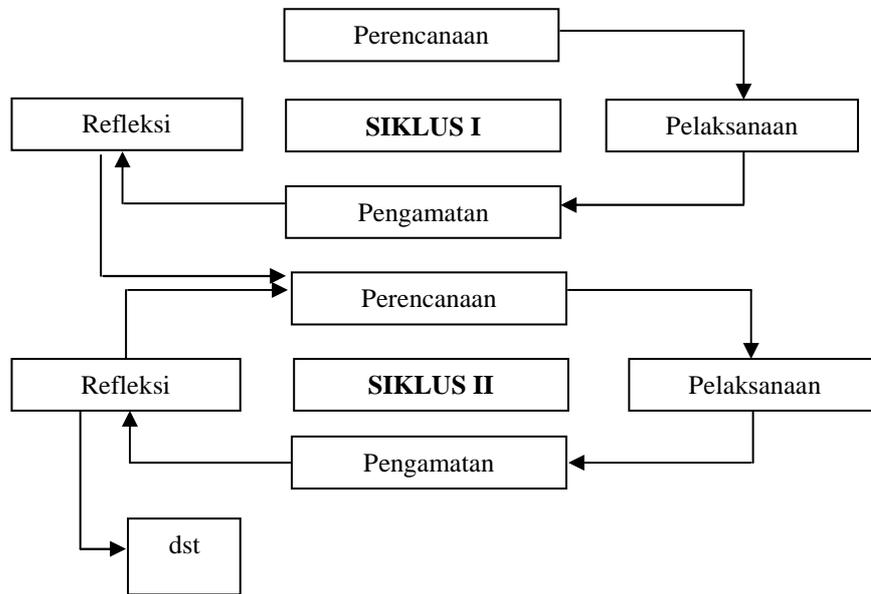
A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang berfokus pada upaya mengubah kondisi nyata yang ada ke arah kondisi yang diharapkan. Penelitian ini merupakan salah satu bentuk penelitian tindakan yang berupaya membantu memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran dan untuk menghasilkan pengetahuan yang ilmiah dalam bidang pembelajaran di kelas.

B. Siklus Penelitian

Model penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Hopkins yang dikutip oleh Aqib (2006: 31) yang meliputi identifikasi masalah, perencanaan, aksi, observasi, melakukan refleksi dan merencanakan tindakan selanjutnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.1.



C. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian, yakni dari tahap persiapan hingga pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 bulan, yakni pertengahan September hingga pertengahan November 2010. Adapun pelaksanaan pembelajaran/tindakan diselenggarakan pada semester ganjil (semester 1) yaitu bulan oktober hingga November 2010 dengan rincian sebagai berikut: pertama melakukan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 27 September 2010, kemudian dilakukan tindakan siklus I yang dilakukan pada tanggal 4 dan 11 Oktober. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2010. Dan yang terakhir yakni siklus III dilaksanakan pada tanggal 25 dan 1 November 2010.

Adapun tempat penelitian ini dilaksanakan di MAN II Pati kota pati, tepatnya di kelas XI IPA I. pertimbangan peneliti memilih MAN II Pati tersebut sebagai lokasi penelitian adalah karena berdasarkan observasi awal, prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak rendah. Hal tersebut membuat peneliti bergerak untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran aqidah akhlak

melalui penerapan metode *Role Playing* sebagai alternatif tindakan bersama guru mata pelajarannya sebagai mitra kolaboratif peneliti.

D. Jadwal Kegiatan Penelitian

Berikut ini merupakan jadwal rencana kegiatan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas XI IPA I MAN II Pati, dengan model pembelajaran *Role Playing* pada materi akhlak terpuji.

JADWAL KEGIATAN

No.	Rencana Kegiatan	Waktu (minggu) ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Observasi awal	X							
2.	Persiapan	X							
	Menyusun konsep pelaksanaan	X							
	Menyepakati jadwal dan tugas	X							
	Menyusun instrumen	X							
	Diskusi konsep pelaksanaan	X							
3.	Pelaksanaan								
	Menyiapkan kelas dan alat	X							
	Pelaksanaan siklus I		X						
	Melakukan tindakan siklus I			X					
	Pelaksanaan siklus II				X				
	Melakukan tindakan siklus II								

					X				
	Pelaksanaan siklus III					X			
	Melakukan tindakan siklus III						X		
4.	Pembuatan laporan							X	
	Menyusun konsep laporan							X	
	Penyelesaian laporan								X

E. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan (*Action Plan*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observation*), dan refleksi (*Reflection*). Keempat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang merupakan ciri penelitian tindakan (Aqib, 2007: 30)

Secara umum implementasi tindakan setiap siklus dalam PTK dilakukan sebagai berikut:

1. Rancangan Tindakan Penelitian

a. Tahapan Penelitian

Tahapan ini dimulai dari perencanaan bersama (*Planing Conference*) melalui wawancara dengan guru aqidah akhlak, wakil kepala bidang kurikulum dan kepala madrasah untuk mendiskusikan permasalahan pembelajaran aqidah akhlak, peneliti dan guru aqidah akhlak sebagai mitra kolaboratif merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran aqidah akhlak. Mengingat luasnya bahasan dalam bidang studi aqidah akhlak, maka penelitian yang direncanakan adalah tindakan yang akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2010/2011, dengan pokok bahasa pada siklus I yaitu akhlak bertamu dan dan

menerima tamu yang sesuai dengan ajaran Islam, serta menunjukkan nilai-nilai positif dari akhlak tersebut. Kegiatan-kegiatan pada tahap ini meliputi:

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran dan merancang skenario pembelajaran yang berorientasi pada metode *Role Playing*.
- 2) Penyiapan saran dan media pembelajaran seperti buku paket dan berbagai buku atau bahan bacaan lain yang mendukung pembelajaran aqidah akhlak.
- 3) Menyiapkan pedoman observasi terhadap proses pembelajaran aqidah akhlak dengan metode *Role Playing*. Pedoman penilaian hasil belajar siswa.

b. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama tentang akhlak bertamu dan menerima tamu yang sesuai dengan ajaran Islam, serta nilai-nilai positif dari akhlak bertamu dan menerima tamu dan pertemuan kedua tentang bentuk-bentuk akhlak bertamu dan menerima tamu.

Pada tahap ini guru melakukan tindakan berupa intervensi terhadap pelaksanaan program sesuai jadwal, dan peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil pelaksanaan dan hasil tindakan. Sebagai konsekuensi prinsip partisipatif dan kolaboratif, penelitian tindakan kelas mempunyai fungsi ganda, yakni fungsi penelitian dan fungsi tindakan.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas belajar. Siswa dan pengelolaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh guru mitra sebagai observer. Peneliti dan guru kolaborasi/mitra. Melakukan observasi kelas, sedangkan untuk pengelolaan pembelajaran

observasi dilakukan oleh guru kolaboran berdasarkan pedoman observasi yang telah diterapkan peneliti.

Observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun atau seberapa jauh proses yang terjadi dapat diharapkan menuju sasaran yang diharapkan. Gejala ketidakberhasilan atau kesalahan dalam rencana tindakan dapat diketahui sedini mungkin dengan dilakukannya observasi sehingga dapat dilakukan pembetulan secepatnya.

d. Tahap Analisis dan Refleksi

Analisis dan refleksi dilakukan oleh peneliti serta 1 guru mata pelajaran aqidah akhlak MAN II Pati kota Pati. Cara yang dilakukan adalah menganalisis hasil pekerjaan siswa berupa hasil tes belajar, dan hasil observasi, berupa hasil observasi kelas selama pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan baik terhadap proses maupun hasil pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh kesimpulan bagian mana yang telah memenuhi target dan bagian mana yang perlu diperbaiki.

Data yang diperoleh, baik dari hasil observasi maupun hasil tes kemudian dipaparkan. Berdasarkan hasil pengamatan dan tes tersebut diambil kesimpulan, apakah dengan metode *Role Playing* prosentase dari hasil prestasi belajar siswa meningkat ataukah tidak.

Sehingga dapat diketahui tindakan lanjutan yang diperlukan dengan membuat perencanaan baru atau menjelaskan implementasi tindakan pada siklus berikutnya.

2. Rincian Prosedur Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan proses penelitian tindakan kelas ini, seorang peneliti terlebih dahulu mengumpulkan segala sesuatu

yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan penelitian tersebut, diantaranya dengan melakukan:

- 1) Observasi awal kelas yang akan diteliti. Hal ini dilakukan peneliti untuk menemukan dan mengetahui permasalahan yang dihadapi guru di kelas yang berkaitan dengan segala aktivitas siswa dalam pembelajaran serta prestasi belajar siswa, setelah terkumpulnya permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka peneliti dapat merencanakan suatu tindakan yang akan dilakukan oleh penelitian.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran (RP) yang disetting sebagai PTK.
- 3) Pembuatan kisi-kisi dan pembuatan instrumen tes tiap akhir siklus sebagai alat evaluasi pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Pembuatan instrumen lembar aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Penelitian

1) Siklus I

a) Perencanaan

Urutan kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini adalah:

- (1) Menyusun rencana pembelajaran (RP) yang disesuaikan dengan silabus pembelajaran aqidah akhlak, sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan kedua dan seterusnya disusun berdasarkan hasil analisis terhadap metode penelitian yang digunakan.
- (2) Menyusun lembar kerja siswa (LKS) disesuaikan dengan model pembelajaran yang sedang digunakan bersama guru mitra.

b) Pelaksanaan Tindakan

- (1) Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi dan apresiasi tentang materi pokok yang akan diajarkan.
- (2) Penjelasan singkat metode pembelajaran *Role Playing* yang akan diterapkan kepada siswa.
- (3) Guru membagi siswa kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 1-5 siswa.
- (4) Setiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari LKS yang telah disediakan yang selanjutnya nanti secara acak akan dipilih untuk memainkan perannya sesuai dengan materi pelajaran.

c) Observasi

Pada tahap ini observer berperan mengumpulkan data berupa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan lembar pengamatan/observasi. Kegiatan ini dapat dilakukan bersama-sama guru sebagai mitra peneliti. Data yang terkumpul akan dianalisis berikut dengan menilai hasil observasi menggunakan format lembar observasi.

d) Refleksi

Data yang diperoleh pada siklus I dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan kemudian refleksi terhadap hasil yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah adanya tindakan atau tidak.

2) Siklus II

a) Perencanaan

Pada siklus kedua dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh pada siklus pertama (refleksi), sehingga kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus pertama tidak terjadi

pada siklus kedua. Materi pembelajaran pada siklus II ini adalah tentang akhlak bertamu dan menerima tamu yang dilarang serta mengambil pelajaran dari akhlak tersebut.

Perencanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari pelaksanaan tindakan dari siklus I. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah penyusunan RPP dan lembar kerja siswa.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, skenario atau ilustrasi pembelajaran hampir sama dengan tindakan pada siklus I, mengacu pada RPP yang telah disiapkan, pembahasan materi pokok siklus II dengan topik akhlak bertamu dan menerima tamu yang dilarang serta mengambil pelajaran dari akhlak tersebut.

(1) Melaksanakan skenario bagaimana dalam RPP.

(2) Menjelaskan singkat tujuan pembelajaran yang akan dijalani siswa, dengan memotivasi melalui metode pembelajaran yang akan diterapkan.

c) Observasi

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh guru bersama peneliti untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung, apakah di antara siswa terdapat ketidakpuasan dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Hasil dari observasi ini akan diidentifikasi dan pengambilan interpretasi dalam tahap refleksi pada siklus II tersebut.

d) Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sama dengan kegiatan pada siklus I. Data yang diperoleh dalam tahap observasi siklus II dikumpulkan untuk kemudian dilakukan analisis dan refleksi.

3) Siklus III

a) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus III dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus III merupakan hasil perbaikan dari pelaksanaan tindakan dari siklus II. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus III adalah penyusunan RPP dan lembar kerja siswa.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III hampir sama dengan tindakan pada siklus II peneliti memberikan materi tentang adab menghadiri undangan yang sesuai dengan ajaran Islam, kegiatannya sebagai berikut:

- (1) Melaksanakan skenario bagaimana dalam RPP.
- (2) Menjelaskan singkat tujuan pembelajaran yang akan dijalani siswa, dengan memotivasi melalui metode pembelajaran yang akan diterapkan.
- (3) Mencatat jalannya kegiatan pembelajaran dengan lembar observasi.
- (4) Pada tahap akhir pembelajaran, siswa diberikan tes tertulis

c) Observasi

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh guru bersama peneliti untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Apakah ada peningkatan seperti antara siklus I dan II, sehingga antara siklus II dan III ini mengalami peningkatan sama seperti siklus sebelumnya.

d) Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sama persis dengan kegiatan pada siklus II. Data yang diperoleh dalam tahap

observasi siklus III dikumpulkan untuk kemudian dilakukan analisis dan refleksi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data penelitian tindakan ini adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Tes

Tes diambil dari kata *testum* yang berasal dari bahasa Perancis kuno yang berarti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia. (Arikunto, 1989, 52). Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan, baik secara tertulis atau secara lisan atau perbuatan (Sudjana dan Ibrahim, 1989, 100)

Tes digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar, yaitu tes yang dilaksanakan setelah berlangsungnya setiap akhir siklus.

Peneliti menggunakan hasil tes ini untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar pada tiap akhir siklus. Melalui tes akhir belajar ketercapaian ketuntasan individual dan klasikal serta peningkatan prestasi belajar aqidah akhlak, siswa tiap akhir siklus tindakan.

Hasil penelitian berupa data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan lembar observasi siswa dan guru

2. Observasi

Observasi berguna untuk memahami fenomena, pola perilaku atau tindakan seseorang dalam melakukan aktivitasnya, mengamati perilaku atau interaksi kelompok secara alamiah, menyelidiki tingkah laku individual atau proses terjadinya suatu

peristiwa yang dapat diobservasi baik dalam sesuatu yang sesungguhnya maupun situasi buatan (Sudjana dan Ibrahim, 1989).

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek penelitian (Arikunto, 2002, 204). Tujuan digunakan lembar observasi ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa selama poses pembelajaran, baik dalam siklus I, II, maupun III.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjaring data berupa prestasi belajar siswa MAN II Pati kota Pati kelas XI IPA I selama kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang disajikan. Adapun cara pengumpulan data yang dilakukan melalui lembar instrumen observasi.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi berusaha mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2002; 206). Peneliti secara langsung dapat mengambil bahan dokumen yang ada dan memperoleh data yang dibutuhkan.

Penggunaan metode ini diharapkan memperoleh makna yang lebih valid kebenarannya. Kejadian yang merupakan sebuah proses yang tak terbatas diharapkan mampu terungkap secara empiris dan selanjutnya mampu dijadikan sebagai bukti yang lebih akurat.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif dilakukan secara deskriptif yakni dengan menghitung ketuntasan klasikal dan ketuntasan individual dengan rumus sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa

Skor dan nilai yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S = R$$

Keterangan:

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang betul (Arikunto, 2002a: 168)

Hasil tes akhir siklus diperiksa siberi skor. Butir tes yang dijawab benar diberi skor 5 dan untuk tes yang dijawab salah diberi skor nol. Selanjutnya skor dirubah dalam bentuk nilai dengan rumus.

Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 dinyatakan tidak tuntas dan siswa yang memperoleh nilai lebih dari 65 dinyatakan tuntas belajar. Untuk mengukur ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan belajar individu klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlahseluruhsiswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila prosentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 65 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 85% dari jumlah seluruh siswa di kelas.

Ketuntasan individual, secara individual siswa mencapai ketuntasan jika siswa mencapai ketuntasan > 65%

2. Aktivitas siswa

Penghitungan tingkat perkembangan aktivitas siswa dilakukan dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor max imum}} \times 100\%$$

Dengan kategori/kriteria penilaian sebagai berikut:

80% - 100% = sangat baik

70% - 79% = baik

60% - 69% = cukup

≤ 59% = kurang

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil optimal dengan ketuntasan sebagai berikut:

1. Indikator kuantitatif adalah siswa mencapai ketuntasan individual (skor > 65) dan ketuntasan klasikal jika > 85% dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual (skor > 65).
2. Indikator kualitatif adalah bilamana aktivitas siswa secara klasikal 80%.

III. Role Playing dan Aqidah Akhlak

A. Metode Pembelajaran Role Playing Aqidah Akhlak

Metode *role playing* atau bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode ini dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikannya. (Djamarah, 2000: 199). Ada definisi lain, metode *role playing* itu adalah tiruan atau hanya pura-pura saja. (Hasibuan, dkk, 1995: 27)

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini para peserta didik diajak untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut

dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Tujuan/Manfaat Pembelajaran Role Playing

Tujuan pembelajaran *role playing* diantaranya:

1. Memberikan pengalaman yang kongkrit dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit.
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik.

B. Aplikasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah akhlak

Penggunaan metode yang bervariasi akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam pelaksanaannya adalah metode *Role Playing* adalah jenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986: 27). Penerapan metode *Role Playing* mengkondisikan siswa pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu *Role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri, 2000:44)

Metode *Role Playing* memperlakukan siswa sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik bermain peran sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2002)

Siswa akan berhasil dalam pembelajaran jika mereka diberi kesempatan mengalami dan mempraktikkan apa yang sedang mereka pelajari. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001: 55). Jadi, dalam pembelajaran

siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001: 81)

Besar kecilnya manfaat dalam bermain peran baik bagi pemeran atau pengamatnya, dapat diukur oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) Analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan, (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi kedua, (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Fleksibilitas metode *Role Playing* dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun. Pada konteks ini penulis ingin mengimplementasikan metode tersebut pada salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MAN II Pati yaitu pada mata pelajaran aqidah akhlak. Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selain al-Qur'an Hadits, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab. Materi pelajaran agama tersebut diarahkan untuk menyiapkan siswa mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Rasulullah, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan dan pembiasaan.

C. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Aqidah Akhlak

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menurut Syah (1999: 132-139) meliputi:

1. Faktor internal, antara lain:
 - a. Aspek jasmaniah (fisiologis), baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya: penglihatan, pendengaran, struktur dan sebagainya.

- b. Aspek psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari usaha manusia. Aspek ini meliputi:
 - 1) Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa
 - 2) Sikap siswa
 - 3) Bakat siswa
- 2. Faktor eksternal, meliputi:
 - a. Faktor sosial
 - b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
 - c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
 - d. Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.
- 3. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar diartikan sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut dalam banyak hal sering saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Jadi karena pengaruh faktor-faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi dan siswa yang berprestasi rendah atau mungkin gagal sama sekali.

Seorang guru tidak hanya bisa menjelaskan materi dengan menggunakan satu metode saja, itu semua bisa membuat jenuh bagi peserta didik karena dianggap monoton, untuk itu guru harus mempunyai ide-ide yang lebih sesuai jika metode tersebut diterapkan pada materi yang diajarkannya. Begitu juga peserta didik harus lebih aktif dalam berlangsungnya proses belajar dan pembelajaran.

D. Standar Keberhasilan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Penerapan standar proses pendidikan merupakan kebijakan yang sangat penting dan strategis untuk pemerataan dan peningkatan kualitas

pendidikan. Melalui standar proses pendidikan setiap guru dapat menentukan bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu dalam sebuah pembelajaran harus ada silabus yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Komponen yang selama ini dianggap mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, serta lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan sia-sia (Sanjaya, 2006: 13)

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran seperti yang diharapkan. Metode yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* atau lebih dikenal dengan sebutan bermain peran.

Pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa dapat memberikan hasil yang optimal. Melalui belajar aktif terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, peserta didik tidak hanya dilarutkan sebagai kertas putih yang siap diisi begitu saja, tetapi peserta didik sebagai subjek belajar harus melakukan berbagai aktivitas yang mendukung pembelajarn dan keberhasilan peserta didik.

Metode *Role playing* atau *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Begitu juga pada mata pelajaran aqidah akhlak ini, di mana materi tentang akhlak bertamu dan menerima tamu serta adab menghadiri undangan sudah biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga

dengan diterapkannya metode *Role Playing*, mampu membawa peserta didik merasakan dan menghayati seolah-olah mempraktekkan dalam kehidupan nyata.

Metode ini diharapkan mampu merangsang belajar peserta didik lebih meningkat, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik, karena antara metode dan materi ada kesesuaian. Dan akhirnya dengan metode ini peserta didik tidak hanya memahami materi saja akan tetapi mampu menhayati dan diharapkan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

IV. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran aqidah akhlak dengan penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* tahun pelajaran 2010/2011, maka dapat disimpulkan bahwa:

Strategi pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran aqidah akhlak dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini terlihat dari prosentase ketuntasan klasikal yaitu pada siklus I sebesar 25% dari ulangan harian sebelumnya sebesar 22,5% yang penulis gunakan sebagai observasi awal, pada siklus II meningkat menjadi 67,5% dari siklus I sebesar 25%, dan untuk siklus III meningkat menjadi 95%, dari siklus II sebesar 67,5%. Di samping itu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa meliputi aspek aktivitas belajar siswa, di mana pada penelitian ini ada peningkatan aktivitas belajar siswa. Dilihat dari siklus I sebesar 44% naik menjadi 62% pada siklus II, dan untuk siklus III naik menjadi 86% dari siklus II sebesar 62%.

Beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini adalah:

1. Bagi guru, untuk mencapai kualitas proses belajar mengajar dan kualitas hasil belajar yang baik dalam pembelajaran dengan strategi pembelajaran *role playing*, diperlukan persiapan perangkat pembelajaran yang cukup memadai misalnya rencana pembelajaran, buku siswa, dan LKS yang harus dimiliki oleh setiap siswa, dan instrumen penilaian, baik untuk penilaian formatif maupun penilaian sumatif.

2. Bagi siswa, kepada siswa MAN II Pati dan siswa secara umum, agar dalam mempelajari aqidah akhlak selalu rajin, tekun dan sabar, jika ingin memperoleh nilai yang baik. Dengan pengalaman strategi pembelajaran *role playing*, pembelajaran di kelas banyak pengaruhnya dalam peningkatan melalui aktivitas belajar siswa demi memperoleh prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu, kegiatan praktik dan cara-cara ketrampilan inovatif dalam pembelajaran selanjutnya.
3. Bagi peneliti berikutnya, atau pihak lain yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti ini, sedapat mungkin terlebih dahulu dianalisis kembali, untuk disesuaikan penerapannya terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada pada madrasah atau sekolah tempat perangkat ini akan diterapkan.

END NOTES

¹Mulyasa, Implementasi Kurikulum 2004 (Panduan Pembelajaran KBK), Bandung: Remaja Rosda karya, 2005, hlm 47.

² Dajaali, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 2, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hlm. 101

³ Mulyasa, Implementasi Kurikulum 2004 (Panduan Pembelajaran KBK), Bandung: Remaja Rosda karya, 2005, hlm 139.

⁴ Mulyasa, Implementasi Kurikulum 2004 (Panduan Pembelajaran KBK), Bandung: Remaja Rosda karya, 2005, hlm 139

⁵ Bahri Djamarah, Syaiful, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000, hlm199.

⁶ Oemar Hamalik, 2008, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta, Bumi Akasara, hlm 48

⁷ Melvin Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Yappendis, 2001, 237.

⁸ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet, I. Bandung: Yrama Widya, 2006, hlm 30.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. 5, Yogyakarta: Rineka Cipta, 1989, hlm 52.

¹⁰ Nana Sudjana, dan Ibrahim, *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Sinar Baru, 1989, hlm 100.

¹¹ Wina Sanjaya, *Kuriklulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Kencana, 2008, hlm 132.

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Cet. 3, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002, hlm 204.

¹³ Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, hlm 49.

¹⁴ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, Semarang: RaSAIL Media Group, 2008, hlm 6.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. I. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi, 1989, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. 5, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2002, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Cet. 3, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dajaali, 2008, *Psikologi Pendidikan*, Cet. 2, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, 1995, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail SM, 2008, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, Semarang: RaSAIL Media Group
- Mulyasa, 2005, *Implementasi Kurikulum 2004 (Panduan Pembelajaran KBK)*, Bandung: Remaja Rosda karya.
- Sanjaya,Wina, 2008, *Kuriklulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Kencana.
- Silberman, Melvin, 2001, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Yappendis.
- Sudjana, Nana, dan Ibrahim, 1989, *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Sinar Baru..
- Syah, Muhibbin, 1999, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. 4, Bandung: Remaja Rosdakarya.